A
LEX
C Ô T É
É d i t i o n s

LA PNEUMATA
UN GUIDE PRATIQUE

KDP

2 0 2 5
AMAZON

PRÉFACE DE DONATION ET DE PUBLICATION

Écrit et édité au Saguenay–Lac-Saint-Jean, Québec, Canada.

Ce texte est publié sous un contrat légitime avec Amazon Kindle Direct Publishing (KDP) à des fins de diffusion commerciale. L'auteur, Alex Côté, en détient l'entièreté des droits intellectuels originels.
Cependant, dans une volonté explicite d'ouverture, de partage et de postérité, l'auteur déclare ce qui suit:
Si, pour toute raison, Amazon ou tout partenaire de distribution ne permet plus l'accès public à ce texte, quiconque est en possession d'un exemplaire numérique ou physique est autorisé à :
le reproduire,
l'archiver,
le partager librement,
en modifier la forme matérielle ou la mise en page (non le fond),
le traduire,
et même l'adapter, à condition que l'intention de transmission soit respectée.
L'auteur demande seulement que son nom, Alex Côté, soit mentionné comme créateur originel de l'œuvre.
Ce texte peut également être, si souhaité, considéré comme domaine public volontaire selon l'esprit des licences de type Creative Commons Zéro (CC0), en complément du contrat KDP en cours.
Ce livre est un don.

TABLE DES MATIÈRES

I. CONTEXTUALISATION

LES AURAS

Il vous est sans doute déjà arrivé de vivre un moment intense, où le temps semblait s’arrêter par l’émotion ou plutôt « l’énergie » crue qui venait à vous, sous la pression ou encore dans le feu de l’action. C’est normal, mais plus encore : c’est propre à l’univers, « central » dirais-je même. Bon, ne faisons pas de chichis religieux ou spirituels trop longtemps. Je sais que vous êtes probablement en train de lire ceci pour une de deux raisons : la première, c’est parce que vous savez qui vous êtes et que vous avez cherché à tout hasard ici. La deuxième, c’est parce que vous voulez lire à propos de mon système de magie central, présent dans plusieurs de mes œuvres.

On va oublier les religions, les trucs ésotériques et la magie occulte un instant : on est dans une œuvre de fiction, ici. Désolé! Vous n’en apprendrez pas plus que vous voudriez en apprendre quand bien même je

tenterais d'inventer quelque nouvelle essence de la vie. En d'autres mots : il y a un « système de magie » dans mon œuvre et je tente de l'expliquer et de l'explorer avec vous ici.

La première chose qui devrait donc être prise en compte, c'est l'aura. L'aura est littéralement la chose la plus perceptible par les utilisateurs calés en pneumata. C'est un peu comme un voile transparent, qui émane de la personne qui est là, de près ou de loin, par un quelconque moyen.

En d'autres mots, quand vous entrez dans un mode de concentration, quand vous donnez une bonne fessée à votre gamin, quand vous disputez votre chien, mais aussi quand vous embrassez votre compagne ou que vous passez un examen avec difficulté, votre aura va changer de manière inégale, mais toujours aussi constante que votre respiration et votre vie. L'aura, c'est un peu la « base » sans être réellement une forme de magie appliquée, car elle

ne sert pas en soi, immédiatement, comme un outil. C’est une façon de vivre, oui, et on peut certainement la dissimuler comme on peut retenir son souffle ; c’est une méthode, pas un pouvoir.

Alors qu’est-ce qui EST un pouvoir? À cela, je répondrais : la pneumata. C’est quoi, d’abord, ça? J’y reviendrai, mais parlons un peu plus des auras.

Il y a plusieurs auras, et vous avez sans doute déjà ressenti dans la vraie vie ce que les personnages vont ressentir quand ils perçoivent des auras : une lourde pression venant d’une personne colérique me vient immédiatement en tête, car il est facile d’imaginer que cela va directement impacter notre comportement, nous faire adopter une posture, une attitude et même une stratégie différente dans ce contexte-là.

Ainsi, l’aura suit l’humeur, mais aussi, elle vacille selon les émotions, les sentiments, les ambitions, les intentions, les projections et toutes les

autres formes d'affirmation de soi-même, qu'elles soient volontaires ou non.

Il existe plusieurs types d'auras, donc! Voici quelques propriétés qui sont typiques, sans pourtant être toujours la même chose pour tous les cas (en d'autres mots, il y a des exceptions) :

AURA COLORÉE :

Rouge, verte, bleue, jaune, rose, noire, mauve, turquoise, orange, grise, blanche, dorée, brune, multicolore, etc ; elles indiquent toutes une plus ou moins grande fidélité à un comportement précis. Bien sûr, il peut y avoir des tentatives de tromperies de la part de ceux qui cachent leurs intentions et cetera. D'ailleurs, certaines couleurs peuvent se montrer plus pâles ou foncées par moments ou même selon la personne. Gardez cependant en tête que l'aura est un peu comme le processus de respiration humain : facile à faire fonctionner d'instinct, difficile à modifier quand on

y est habitué ou quand la situation en exige d'autant. Normalement, presque personne ne peut tout simplement changer son aura de couleur…!

AURA INCOLORE :

Les auras incolores sont pour la plupart discrètes et conséquences d'un procédé tout simple et naturel. Souvent, une aura incolore peut être émanée d'un utilisateur de magie qui ne se rend pas compte de ses pouvoirs. Cette sorte d'aura est peu raffinée, voire quasiment inexistante ou trop brute pour faire quoi que ce soit de concret. Une aura cachée prend plus souvent une transparence de la sorte plutôt qu'une autre couleur totalement impropre à l'utilisateur.

AURA TRANSPARENTE :

Comme dit plus tôt, une aura incolore… est transparente. L'absence de couleur, contrairement à ce qu'on

croirait, n’est pas la « noirceur », mais bien la transparence totale.

AURA OPAQUE :

Une aura opaque est plutôt une chose unique en soi, car ça signifie qu’elle cacherait totalement son utilisateur tant elle serait pure et claire à la vue. C’est pratiquement impossible, mais il est possible de manier l’aura de sorte à ce qu’une partie devienne plus opaque, donc le contraire de la transparence.

AURA MOBILE :

Une aura mobile est très difficile à cerner, et souvent, les gens ont une aura non seulement mobile, mais en plus, elle change de taille, de longueur, de hauteur, de profondeur, parfois même de couleur, etc. C’est donc logique de voir quelqu’un bouger… et que son aura se déplace avec ladite personne qui l’émane!

AURA STABLE :

Ce qui est moins normal, c'est une aura complètement stable, voire figée. C'est même quelque chose de plutôt psychopathique ou mécanique, car si une personne se déplace et que son aura ne bouge pas d'un endroit, c'est un peu comme voir un garçon marcher… sans que sa tête ou sa main le suive, par exemple! Ce serait horrifiant et TRÈS anormal!

AURA IMPERMÉABLE :

Là, on entre dans une chose plutôt logique : l'aura des gens est dure. Mais c'est dans le cas d'utilisation de pneumata qu'elle serait « dure », non pas dans une situation normale. Par exemple, si j'invoque un monstre ou une création de mon esprit, c'est un effet voulu qui doit influencer le monde qui m'est extérieur. C'est donc une infusion dans la réalité de ma part, une « essence » que j'impose. Ce monstre serait une chose « imperméable » surtout du fait que je voudrais, par exemple, un pouvoir qui puisse mordre

(si le monstre a des dents). Ainsi, comme vous voyez, il est logique d'avoir une certaine tangibilité à une aura donnée, mais parfois, c'est contre-intuitif, dépendamment de la situation!

AURA PERMÉABLE :

Là, les choses se compliquent. Comment savoir qu'une aura est perméable? Eh bien! On revient aux principes du début : ressentir un truc, une émotion, un impact… et cetera! Donc, si une personne est fâchée, elle émane techniquement d'une aura perméable extrêmement forte, qui va même jusqu'à nous imbiber de son drain énergétique! D'ailleurs, ça enseigne une bonne leçon en soi : ce ne sont pas toutes les choses qui vont immédiatement tenter de blesser une autre personne, mais certaines opportunités peuvent s'ouvrir via le jeu entre la perméabilité et l'imperméabilité d'une aura.

Voilà! Vous savez tout sur les bases des auras.

L’ÉNERGIE PNEUMATIQUE

Alors, pourquoi « Pneumata »? C’est parce que ça reprend le concept triptyque de Platon qui veut que l’énergie de l’univers soit en trois temps : physique, psychique (mentale, pour faire plus « langage moderne ») et pneumatique…

Que veut dire pneumatique? Ça ressemble à « pneu », car c’est tiré du langage grec, et en Grec, le suffixe « pneu » veut tout simplement dire « insufflé de […] ». Alors, dire pneumatique revient à dire « tirant sa force des choses insufflées ». En d’autres mots, l’énergie mentale et physique passe par un utilisateur, pour finalement se transformer en une forme de magie : la pneumata (ou juste « énergie pneumatique »)! C’est un mot inventé qui sert tout simplement de

balise à l’appellation de magie sous forme de « matière », que ce soit tangible, intangible, gazeuse, dure, liquide, etc…

Comment la pneumata peut-elle alors « agir »? Je veux dire, comment doit-elle faire un truc magique impressionnant? D’abord, pensez-y : comment faire de la pneumata en abondance, plus exactement? C’est en quelque sorte une question de temps, et c’est important : vous pouvez manquer d’énergie physique et mentale, non? Eh bien, il en va de même pour les gens qui drainent trop leur énergie physique (hylique) et leur énergie mentale (psychique) pour abuser de sorts constamment fonctionnels et actifs (donc, de la pneumata).

Mais encore! Tout ça dépend des utilisateurs. Si je vous demande de courir cent mètres, alors vous serez sans doute suscité physiquement. C’est la même chose pour la mana blanche (et noire) : vous les utilisez sans cesse,

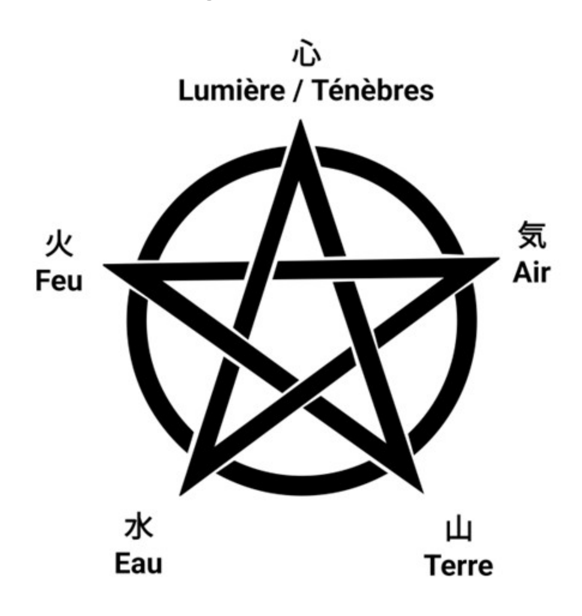
mais les entraîner est différent et c’est une expérience exigeante.

Finalement, si vous en êtes à toujours utiliser votre cerveau par exemple, serez-vous davantage habitué à lire (ou peu importe l’activité cérébrale)? Oui! Donc, la plasticité du corps et de l’esprit sont des choses qui se travaillent et vont à votre avantage… ou votre désavantage!

II. LE PENTACLE ET LES ARCHÉTYPES

SCHÉMA-PENTACLE DE PNEUMATA

Admettons que vous appreniez à utiliser sans cesse l’énergie mentale et physique, de sorte que votre habitude décline en l’émanation fréquente d’énergie pneumatique. Forcément, vous auriez des préférences… et votre aura pencherait vers une tendance! Voici les cinq grandes tendances :



NOTE IMPORTANTE :
Cette image sert de guide, mais il existe des exceptions et des combinaisons de toutes ces choses…

Ce pentacle, c’est un pentacle symbolisant l’union entre tous les éléments longtemps dits « basiques », dont un élément duel : celui tout en haut, donc la lumière et les ténèbres…

Avant de passer en revue ces éléments, je tiens à préciser qu’un symbole japonais (un « kanji », pour être exact) a été arbitrairement attribué à chaque catégorie élémentaire pour simplifier leur mémorisation. Mais bon! Faites-en votre dada comme bon vous semble.

Ah, aussi : tous les éléments ont, bien sûr, une couleur fétiche. Je vais vous résumer…

□ (□)

BLANCHE | LUMIÈRE :

Un classique! La bonne vieille bienveillance, c’est cette énergie pneumatique-là! Elle est blanche comme neige et elle symbolise la force physique dans la constance et la sagesse. Harmonieux, ce mana dit « blanc » est non pas vapeur, mais bien lumière stricte qui jaillit de son utilisateur! Les gens qui sont davantage orientés vers cette forme pneumatique sont souvent sains, sinon des saints! Ils sont beaucoup axés sur la bienveillance, mais aussi la vérité et le soin sans contrefaçon. Ces gens-là ont un sens de l’éthique strict, ou au moins véritable et sincère. Ils veulent avant tout franchir toute malice qui leur est propre…! Ce type de mana est puissant comme il est risqué : il mène dangereusement vers la pneumata noire…

□ (□)

PNEUMATA NOIRE | TÉNÈBRES :

Voici la noirceur : une dissimulation, une cachotterie dans l’ombre, un trafic à travers les arcanes les plus ésotériques et ténébreuses… C’est une forme d’énergie qui veut tout sacrifier sur son passage dans son essence. Tout doit lui servir : elle veut « faire soumettre » jusqu’au bout, coûte que coûte! La pneumata noire est souvent associée à la méchanceté, mais il n’en est pas d’autant facile de la discerner que cela, car son potentiel vient justement des forces drainantes d’une méditation qui tourne mal ou qui devient circulaire. La quête de vérité et le don de soi, dans ce cas-ci qu’est la noirceur, sont donc des perversions de la lumière.

PNEUMATA JAUNE | AIR :

La pneumata jaune, typique de l’air et des vents, c’est aussi l’un des quatre prérequis minimums pour créer des choses, des sorts, de la magie concrète et basique. Certes, il n’en faut pas beaucoup pour un utilisateur d’élément terre, admettons, mais c’est quand même la pneumata par excellence de la mouvance des choses. L’air, comme elle agit, fait « bouger » la matière magique. C’est donc un prérequis pour le moins qu’on puisse dire « minimal ». À un stade avancé, cependant, un utilisateur peut bien sûr en profiter beaucoup plus rigoureusement que ça : la mouvance peut devenir un camouflage, une armure, voire une couche de perméabilité. C’est aussi un véhicule, une façon dont le transfert de toute chose s’effectue!

PNEUMATA VERTE | TERRE :

Ah, l’élément terrestre… Quel bonne métaphore qu’un arbre : il est là, imposant, lourd, mais aussi immobile… C’est donc le cas de l’élément terre ; la pneumata verte impose toute constance de mana. Elle est donc un prérequis essentiel aussi, quoique pas nécessairement la « forme principale » de mana. Un utilisateur orienté vers la pneumata verte va souvent gagner beaucoup en solidité, soit un caractère direct et imposant. Ce type de mana sert donc à « solidifier » toute magie, qui peut alors être utilisée plus ou moins rapidement. Des utilisateurs très doués en magie verte peuvent ironiquement sortir des barèmes de l’attente : ils provoquent de lents, mais certains changements. Renforçant souvent depuis longtemps quelque chose, ils en font un florissement qui résulte en une incroyable chose, que ce soit un sort projeté, un soin donné ou une aptitude gagnée!

PNEUMATA BLEUE | EAU :

Alors là, l’eau… c’est l’adaptation elle-même! Elle change de propriété morphologique, mais pas de nature. C’est donc un prérequis essentiel aussi. La pneumata d’eau permet à toute incarnation de s’animer dans le mouvement, un peu comme le sang circule dans nos veines. C’est un peu troublant, d’ailleurs : ce n’est pas un mouvement total comme le vent, ni une essence aussi stable que la terre! C’est là la spécialité de l’eau : mélanger les cartes, faire d’une situation évidente un mélange accablant! Bien qu’elle soit essentielle, elle n’est évidemment pas la seule des principales sources d’énergie, comme vous l’avez vu avec la terre et l’air. En fait, un spécialiste en pneumata bleue se verra plutôt toujours changer, un peu comme un artiste danseur ou une peinture sur toile jetée à l’eau…!

PNEUMATA ROUGE | FEU :

Oh, attention : voici le feu, le feu qui s'enflamme…! C'est le cas de la pneumata rouge ; une transformation, dernière des 4 magies élémentaires de base pour tous. La magie rouge, elle, consomme et donne un résultat direct ; elle prend l'eau et en fait de la glace ou de la vapeur bouillante! Elle prend l'arbre et lui donne une forme : des cendres. Elle prend l'air et en fait un cyclone dévastateur. Souvent synonyme d'ambition, la pneumata rouge attire les plus téméraires. Si le mana rouge est pour les ambitieux, la magie bleue est plus réfléchie et articulé… alors que la pneumata verte est stoïque et la jaune, elle, est passive mais à son propre avantage!

PNEUMATA GRISE PURE | MÉCANIQUE :

Voici donc une forme du schéma extérieur au pentacle : la pneumata grise artificiellement créée, qui est le travail de mécanismes. C’est effectivement le travail des robots, des machines, des automatismes comme des automates. La pneumata grise est très rare à elle seule à comparée aux autres dans le règne des vivants, mais chez les machines douées de magie, c’est la norme. Cette magie est beaucoup plus stricte que les autres types vus jusqu’ici : elle est dénuée de toute morale, en vérité prenant exemple sur des ensembles de règles qui ne doivent absolument pas être transgressées, faute de quoi, une conséquence souvent extrême ou destructrice peut arriver à leur utilisateur. D’ordre rationnel, les robots en font leur jeu par excellence.

PNEUMATA GRISE TROUBLÉE | CHAOS :

La pneumata grise est l’énergie originellement toute blanche ou toute noire… rendue perplexe. Cette ambivalence qu’on ressent dans nos vies, on peut aussi la voir dans les schémas magiques ; concrètement, si le mana gris est entre le noir et le blanc, c’est parce qu’il a suivi un paradoxe ou une fine manipulation qui est (rarement) équilibrée. De plus, il est possible que le relativisme entre la magie purement blanche et purement noire mène tout d’abord à un stade de magie grise… C’est là où les gens qui veulent le bien où le mal se disputent le terrain : quoi choisir? Le bien, la lumière? Ou le mal, les ténèbres…? C’est en quelque sorte une forme de mécanique : la pauvre pneumata grise accueille tout le monde sujet à de telles limbes…! Autre fait fascinant : les gens qui errent longtemps dans des paradoxes et des relativismes peuvent

finir par stagner dans la « zone grise » de leur pneumata, sinon même y trouver leur propre épanouissement! Cette sorte de magie est spécialement unique, car elle confère des pouvoirs vraiment bizarres et équilibrés, un peu comme le mana des robots, qui suit des règles et permet des manipulations uniques.

PNEUMATA MAUVE | ONDULATION :

Oh, là, là! La pneumata mauve, quelle chose insaisissable! C’est un peu une combine entre la magie bleue et rouge (logiquement), mais qu’est-ce que ça signifie vraiment? Eh bien! Comme le nom le dit, c’est une variation constante qui se joue des règles. Cette forme de magie, et même de pneumata en général, veut souvent transgresser tout du réel. C’est en vérité une forme de mana plutôt médiocre quand vient le temps de fournir des choses comme des sorts ou des aptitudes en constance. La pneumata mauve combine l’instabilité formelle de l’eau à la transformation très radicale du feu ; c’est un problème qui attend d’éclater, que ce soit au visage de son utilisateur ou de l’adversaire!

PNEUMATA CHROMÉE | ENTITÉ PURE :

Souvent de couleur dorée ou encore multicolore, la pneumata « chromée » est un phénomène génial, mais spécialement dangereux ; elle vient d’une entité pure, intarissable mais encore innocente et ignorante. Souvent, c’est une énergie plus primaire qui ne veut pas vraiment d’objectif direct ou concret comme le mana de la lumière ou celui des ténèbres. Ce n’est pas non plus une forme de magie grise comme celle des robots ou des gens plus ambivalents… Alors, qu’est-ce que c’est? Je ne le sais pas plus que vous, car c’est selon chaque cas spécifique que c’en est défini. Une créature invoquée par de la magie peut (et est souvent) de ce type de mana si importante énergie il y en sort.

PNEUMATA BRUNE | MATIÈRE PURE :

Signe du temps qui passe et de la « rouille magique », la pneumata brune est une magie peu conventionnelle qui s'avère de longue durée plutôt que d'une intention réussie, car c'est souvent par erreur qu'on la crée. Que ce soit ou non une montre qui indiquera toujours le temps coûte que coûte si on lui amène un sandwich (???), il s'agit principalement d'incarnations magiques comme un robot ou un objet immortellement influencé par la magie qui n'a aucune volonté spécifiquement nuisible ou avantageuse… C'est alors une espèce de talisman, un objet, de la matière ou même une entité mécanique strictement régulée! Il est impossible, à ce que je sache, qu'un humain soit d'une énergie purement brune et donc pure…

ANTIPNEUMATA | ABSENCE :

Enfin, voici le dernier type de pneumata, qui n’en est pas vraiment un : l’antipneumata. Ça, c’est un élément complexe qui mériterait presque son chapitre à lui, mais pas tout à fait. En vérité, l’antipneumata, ou « anti-magie », c’est aussi une aura qui renverse les conventions et les couleurs qui s’affiche. Donc, c’est une aura volontairement ou non « antimatière », qui tente de tout refléter de la matière pneumatique. Pensez-y un peu comme vous penseriez à expirer là où on devrait inspirer pour prendre des forces ; c’est un type de magie extrêmement inconventionnel. C’est l’antithèse, le « contraire » de toute magie. D’ailleurs, ceux qui osent la pratiquer sont assez rares, puisque c’est comme apprendre à respirer en expirant ; on n’a pas fini de commencer… Si je devais résumer cela, c’est aussi en disant que la magie purement antithétique est pratiquée principalement par des gens

spécialement ascètes, soit reclus et généralement « contraires » à tout ce qu’on connaît. Cela fait un peu de cette magie une « anti-magie », donc. C’est un peu comme si tes grands-parents te disaient que le Père-Noël n’existe pas… pendant que tu déballes tes cadeaux!

ARCHÉTYPES PNEUMATIQUES

Plusieurs prédispositions à la magie existent, un peu de la même manière dont nous sommes tous en quelque sorte prédisposés à développer notre propre corps et nos capacités si nous nous dévouons assez à elles. Comme dans nos vies nous pourrions devenir facilement un athlète si notre famille est de génération en génération entraînée à survivre (puis qu’on nous forme à notre tour), la pneumata prédispose certains individus à de meilleurs talents s’ils sont entretenus. Cependant, le tout ne réside pas nécessairement dans cet unique aspect

de la magie. Ce n’est pas parce qu’on est seulement mince qu’on devient un athlète du jour au lendemain, mais il est certes plus facile de parvenir à notre but ainsi.

Les archétypes pneumatiques sont un peu comme des catégories d’utilisateurs de magie pneumatique. Il y a des mages noir et blanc, puis les mages des quatre couleurs principales (évidemment ; feu, eau, terre, air). Mais il y a plus encore, même que j’en ai trouvé beaucoup plus. Je vais leur consacrer à chacun d’entre eux une page, la faisant des plus détaillées possibles à chaque fois…

Allons-y!



ANGE GARDIEN

Qu'est-ce qu'un « ange gardien », sinon un protecteur? C'est en effet le rôle le plus naturel pour un ange gardien que de défendre les autres. Souvent, les archétypaux de l'ange gardien sont des gens qui ont un flux de mana surtout concentré sur de l'énergie physique (mana hylique en surplus constant), et ce débalancement rend ces utilisateurs plus prônes à devenir des défenseurs sans réels pouvoirs. Les anges gardiens sont donc des gens qui ont un surplus d'énergie physique dans la création de leur mana… mais aussi un manque d'énergie mentale pour suppléer leur magie. Un ange gardien va souvent avoir besoin de se ressourcer d'ailleurs, car son énergie est en lacune plutôt qu'en surproduction de pneumata

(d’ordre général). Ainsi, ils veulent la plupart du temps assister et défendre des gens, mais ils n’ont pas la capacité de mener des combats seuls ou sans tierce partie qui leur fournir énormément de mana. Dans certains cas, les anges gardiens peuvent se perdre dans leur surplus d’énergie physique et devenir des démons.



THÉURGE

Un théurge, accro de la pensée, s’investit tellement dans sa psyché qu’il en oublie souvent tout le reste… et aspire beaucoup plus l’énergie environnante de type « mental », à un tel point que sa pneumata est en lacune d’énergie physique. Un peu comme l’ange gardien, le théurge est dans un manque critique de mana fonctionnelle, mais il peut fournir à ses camarades de l’énergie mentale pour faire subsister leur mana utilisable plus longtemps.

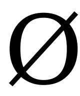
Ainsi, un théurge peut permettre l’accès à de nouveaux pouvoirs et de nouvelles stratégies plus facilement, déverrouillant souvent le potentiel actif des autres dans leur pneumata fonctionnelle. Le théurge est souvent quelqu’un d’extrêmement intelligent à la base, mais il a souvent des lacunes graves que ce soit au plan physique ou dans une paranoïa, une obsession ou encore toute forme d’errance mentale existentielle.



GRIS ERRANT / INSTABLE

Le gris errant est une forme de mana fonctionnelle qui se mélange de manière plate, de sorte qu’aucune forme de pneumata ne lui est spécialement donnée comme toute noire ou toute blanche. À la base, le gris devient gris à partir du noir ou du blanc qui bascule dans un milieu, avant de devenir l’opposé du spectre initié. Mais ce n’est pas toujours le cas : certaines personnes ont une pneumata de couleur grise à la base, préférant les paradoxes et les contradictions logiques de la morale plutôt que la réelle dévotion aux ténèbres ou à la lumière. Le gris est souvent initié à la manipulation mécanique de la magie, mais moins que les ténèbres le voudraient. Même chose pour leur relation avec la lumière : ils peuvent

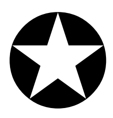
créer et soigner la vie plus aisément, mais pas aussi aisément que la lumière du mana blanc le permettrait. Souvent, les personnes de mana grise sont ambivalentes et hésitantes, comme au seuil d’une crise existentielle constante. Ils hésitent constamment entre le bien et le mal.



EXORCISTE / ASCÈTE DU VIDE

Les ascètes du vide sont, en d’autres termes, des adeptes du manquement à la magie et au drain de mana qui leur est requis pour générer du mana fonctionnel. Ils finissent même par se poser en opposés de la magie : ils délaissent leur pneumata et en font un vide essentiel à leur stratégie de combat ou de fonctionnalité. Ce manquement à la magie leur donne une faim insatiable pour toute énergie, un peu comme un moine qui vit reclus et privé de toute nourriture. Une fois la nourriture de la source magique devant eux, cela leur donne une opportunité inusitée : ils aspirent la magie et combattent en drainant la magie naturellement de leur faim. Attention : ce n’est pas de la magie noire dont il s’agit, mais bien de dévorer tout simplement les sources de mana

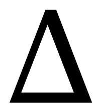
environnantes et de les dépenser inutilement pour faire perdre à l’adversaire le ressourcement dans les environs. La magie noire, elle, « vole » directement la magie déjà dans autrui pour l’utiliser à sa place ; les ascètes, eux, n’en font tout simplement… rien. Les ascètes sont aussi appelés « exorcistes », car ils peuvent « enlever » les mauvais sorts jetés!



HARMONISTE

Le terme « harmoniste » désigne une personne qui maîtrise plus naturellement sa pneumata donnée, quoique peu ou pas nécessairement de manière spéciale. Ainsi, le scénario d’un harmoniste est tel : il a malheureusement atteint son potentiel plus ou moins maximal, ne pouvant pas vraiment basculer dans un extrême plus intense de magie rouge, par exemple.

Mais ce n’est pas désespéré : souvent, les harmonistes sont très expérimentés, vieux ou géniaux, ce qui fait d’eux de redoutables menaces dans des combats plus exigeants. En effet, ils connaissent leurs limites au mieux que leur corps et leur esprit leur permet de le faire, donc ils savent exactement quelle action consomme quoi. Ils ont une notion d’évaluer leur potentiel qui est maximale, donc leur magie n’est pas si banale que cela! Souvent, les harmonistes peuvent calculer leur judicieuses dépenses en magie… et sortir gagnants par une mince marge de manœuvre, déjà prévue depuis longtemps.



GENKIDEN / SYMBOLE GENKI

À la base, le symbole « genki » indique un mécanisme consistant à remplir son corps d’énergie métaphysique à un point alarmant où tout devient plus accentué, mais plus difficile à contenir. C’est souvent amélioré jusqu’à un degré potentiellement mortel au bout de peu de temps. C’est parce que le genki est une variable de pneumata (d’une couleur donnée) qui est utilisée de manière exponentielle au lieu d’être alimentée ou de croître de manière naturelle, soit avec un entraînement. Il est souvent supposé qu’un genkiden (donc un « abuseur du genki ») est un kamikaze ou un être pris par la folie. Il est aussi fortement théorisé que les lotus sont des êtres normaux qui sont nés avec une transformation aléatoire ou non qui les a prédisposé à utiliser le

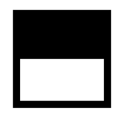
genki de manière parfaite. Ainsi, on suppose couramment deux issues possibles : soit les lotus savent utiliser à merveille le genki, soit ils n’en savent rien et ne l’utilisent tout simplement pas. Un genkiden au sens strictement classique désigne à coup sûr un être alors utilisant le genki ou en abusant.



UTILISATEUR STANDARD

Un utilisateur de pneumata standard affronte ces défis et en tire ces avantages : il doit maîtriser le balancement du mana psychique et physique pour obtenir du mana fonctionnel. Ensuite, il doit générer de la pneumata de couleur rouge, bleue, verte ou jaune pour faire des sorts. Il est rare qu’un utilisateur standard se concentre son mana sur la magie blanche ou noire, mais c’est possible.

Les magies colorées typiques lui donnent plus pour son argent : il lui est plus risqué de jouer avec la magie noire ou la magie blanche, car elle peut facilement vaciller selon sa boussole morale interne personnelle. Ainsi, un utilisateur standard ne maîtrise pas à la perfection et immédiatement tous les types de magie, mais il peut s’entraîner pour s’améliorer et, idéalement, devenir un harmoniste. Cependant, ce n’est pas toujours le cas : l’utilisateur standard est une base à cause de la norme, non pas la norme à imposer à tout le monde.



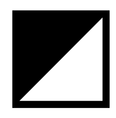
CLONE ÉCONOMIQUE / MÉDIOCRITÉ

C’est une copie du type de mana originel utilisée, mais elle n’est pas fidèle à 100% et peut donc basculer dans des types de pneumata instables vis-à-vis l’intention donnée. Un clonage raté s’avère parfois du mauvais élément, à 100% différent (ce qui est un phénomène assez inusité en temps normal). Cette sorte de pneumata étrange et transposée dans le mauvais élément s’appelle « mana plastique », différant ainsi du classique « air/terre/eau/feu ». La magie plastique est très inusitée parce qu’elle ressemble aussi à une « jeune » forme de mana brune.



CLONAGE EXACT / MAGIE CLONÉE

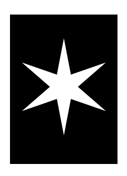
Clone génétiquement perfectionné dans sa conception artificielle. Il est issu d'une demande très exigeante d'un être, un attaque, un objet ou une créature originel(le) et original(e) très riche. Un clonage exact possède de la magie appelée "magie plastique", qui n'est pas aussi forte qu'un réel humain qui ferait la même chose avec la même intention d’excellence et de se surpasser, mais il reprend mieux qu’un clone de base la capacité en mana donnée.



CLONAGE AMÉLIORÉ

Quand une situation l’exige, un sort de magie ou une capacité magie peut cloner un autre sort ou une autre capacité. Si le clonage est réussi, à tout hasard par certaines occasions, eh bien, le clonage devient facile à reproduire et à améliorer. D’où le nom « clonage amélioré ». Cependant, des clones au sens littéral peuvent parfois apparaître dans notre univers, et ces clones peuvent être génétiquement modifiés ; alors on dit que ce sont des clones « améliorés », bien que l’amélioration dans un domaine spécifique pour le clone ne signifie pas nécessairement la perfection ou l’adaptation totale du restant de ses capacités non-améliorées. Un clonage mène naturellement vers la magie plastique, mais il peut aussi arriver que le clone

soit « une copie parfaitement maîtrisée ou conçue », ce qui donne un « clonage amélioré »!

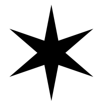


LOTUS BLANC

Un lotus blanc connaît souvent ses capacités à un maximum ou du moins très bien, un peu comme un harmoniste. Là où ils diffèrent, cependant, c’est dans la capacité à se développer encore plus loin du lotus blanc : les lotus sont génétiquement parfaits, d’une prédisposition idéale pour leurs objectifs, n’ayant donc aucune difficulté à utiliser de la pneumata et n’en manquant généralement que très rarement. Il peut balancer très rapidement entre différents types de mana, pouvant osciller facilement et harmoniser le tout. Instable face aux variations éthiques de la mana grise, blanche et surtout noire.

Une des différences majeures entre le lotus noir et le lotus blanc est souvent

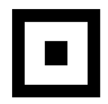
la présence d’un culte autour du lotus noir, voulant de l’attention et nourrir son égo… tandis que le lotus blanc finit souvent par devenir un saint ou un héros local, ironiquement très dénué d’égo ou d’attractions illusoires.



LOTUS NOIR

« Demi-dieu » qui est né sous de parfaites circonstances, possédant aussi un enseignement impeccable venant d'un culte dirigé envers sa personne mis en branle jusqu'à sa maturité et son indépendance. Peut balancer très rapidement entre les types de mana, peut osciller facilement et harmoniser le tout. Instable face aux variations éthiques de la mana grise, noire et surtout blanche.

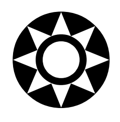
Une des différences majeures entre le lotus noir et le lotus blanc est souvent la présence d’un culte autour du lotus noir, voulant de l’attention et nourrir son égo… tandis que le lotus blanc finit souvent par devenir un saint ou un héros local, ironiquement très dénué d’égo ou d’attractions illusoires.



ROBOT / MAGIE MÉCANIQUE

Robot ou technologie qui peut s’alimenter via des éléments plus ou moins artificiels ; construction originaire d'une mécanique humaine ou artificielle qui peut utiliser de la mana (uniquement grise ou orientée unilatéralement). Hors cette mana grise qui met en branle le robot ou la magie mécanique dans une entité ou un objet, il y a des possibilités d’obtenir différents autres types de magie quand même si un générateur à magie est réfléchi et mis en branle aussi dans le processus. Ainsi, bien qu’un robot puisse carburer au mana gris, il peut cependant générer de la magie d’autres couleurs si sa construction est spécialement centrée sur ce type de magie. Cependant, c’est souvent au détriment de l’usage de la magie grise

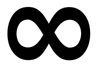
qu’un tel processus a lieu, donc il est très difficile de faire un robot ou une magie mécanique qui s’oriente vers d’autres types de magie.



MAHAKAN

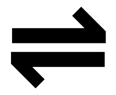
Être doté d'une vitalité et capable d'utiliser la pneumata de façon hors-norme et inégalable. Souvent, ces êtres ne se rendent pas compte de leurs aptitudes et de leurs pouvoirs incroyables, créant parfois même des objets, des champs de force ou des incarnations entropiques systématiques et impossibles à arrêter. Ils sont souvent considérés comme des catastrophes naturelles sur pattes à cause de leur ignorance face à la magie. Les mahakans peuvent littéralement déchirer la réalité selon leur volonté sans en subir de graves conséquences, d'où leur pouvoir incontesté et souvent extrêmement effrayant. Peu de mahakans existent, mais dans les registres connus, ils sont tous peu conscients de leurs pouvoirs

étant donné leur naissance avec ; ils peuvent tout simplement ignorer leur potentiel par moments, et ils ne sont pas à l’abri des risques et périls de leurs capacités.



ORACLE

Incarnation naturellement beaucoup affectée par les autres versions d'elle-même dans des univers parallèles, qui reçoit beaucoup d'influences externes (semblable à entendre des voix, avoir des visions ou recevoir des ordres d'un être extérieur souvent inexistant dans la réalité courante du personnage). Les visions peuvent s'exercer dans la pratique réfractaire de sa propre réalité, comme regarder dans un miroir qui serait en vérité un trou creux avec le second univers parallèle dedans. Ils entrevoient donc avec facilité, ils ont des visions plus ou moins exactes selon leurs talents et habiletés.



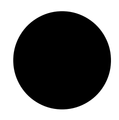
AVATAR MIROIR

Autre soi d'un univers parallèle qui vient en aide, souvent abruptement et de manière immédiate, à son autre soi alternatif. Ce n’est pas nécessairement en connaissance de cause que les avatars miroirs agissent ou apparaissent : ce peuvent être des mahakans qui envoient à tout un lot d’univers parallèles un acte singulier et synchronisé, ou encore un oracle qui projette par accident sa vision sur d’autres oracles moins raffinés. Les mahakans peuvent aussi transformer des réalités parallèles par pur accident en envoyant des avatars miroirs dans d’autres mondes, et ce, temporairement ou selon une synchronisation très arbitraire.



DRIFTEUR

Incarnation naturellement très affectée par les courants instables entre les réalités et emportée dans des décalages accidentels de réalités alternatives. Souvent, les drifteurs sont très malchanceux (ou du moins croient leur vie ainsi). Mais leur potentiel est d’ouvrir des brèches (bien qu’involontairement la plupart du temps).

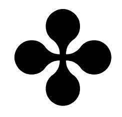


COLORISTE / COLORLOCKED

Un coloriste est un cas particulier. On l'appelle aussi colorlocked, car il est en vérité plus ou moins « emprisonné » dans son type de magie le plus pratiqué. Souvent, c'est au détriment des autres éléments standard qu'une personne s'entraîne dans une catégorie… jusqu'à en devenir prisonnière. C'est un scénario qui arrive souvent : les gens sont trop à l'aise avec un élément de la base et finissent par ne plus pouvoir utiliser d'autres éléments de pneumata autres que cet élément fétiche.

Mais il existe aussi des gens qui sont maudits en ce sens où ils ne peuvent pas utiliser d'autres éléments… que leur élément de prédilection. C'est une situation bien navrante, mais ça peut arriver! Un ascète du vide peut exorciser une telle malédiction avec

plus ou moins d’efficacité et rétablir l’ordre normal de la magie dans une personne, selon le processus donné et la personne dans sa constitution naturelle.



FRANKENSTEINER

Un « frankensteiner » vole des parties de soi-mêmes parallèles (en les tuant ou par opportunité) afin de se reformer biologiquement selon ses idéaux ou pour des améliorations simples et temporaires. La magie pneumatique des frankensteiners est souvent largement inégalement répartie, ce qui entraîne leur mort. Cependant, certains frankensteiners très judicieux savent comment fusionner leur corps avec des outils et des stratégies qui leur permet finalement d'utiliser une magie hybride telle que la magie plastique.

III. PNEUMATA AVANCÉE

LES ŒUFS DE PNEUMATA

Voici trois visuels montrant l'évolution d'un « œuf » :

1. Sans aura 2. Aura en œuf 3. Aura surpuissante

Les œufs de pneumata sont une forme d'aura qui était autrefois malléable et qui a ensuite entamé un processus de formation indépendamment de son utilisateur. Parfois, ce processus empêche la circulation correcte de l'aura, mais cela dépend de la situation : souvent, les gens qui sont habitués d'utiliser leurs pouvoirs d'une manière deviennent enclins à former un œuf de pneumata facilement dans des régions de leur corps ou de leur « aura » qui n'est jamais suscitée, de sorte à ce que leur magie soit capable de couver grâce aux surplus une entité, un objet ou un sort

quelconque qui puisse vivre indépendamment d’eux!

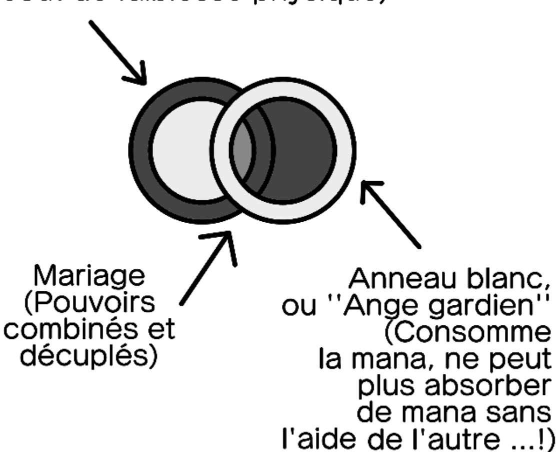
Un utilisateur d’œuf est parfois même inconscient de son œuf ; quelqu’un de non initié à la pneumata peut, techniquement, développer inconsciemment un œuf et même le faire éclore pour ensuite l’utiliser sans en avoir le sens direct de l’analyser ou le détecter.

Ainsi, une personne qui a une aura longtemps laissée pour compte ou une pneumata abandonnée peut naturellement la transformer en quelque chose qui agira à sa place, préférant laisser l’utilisateur de l’œuf tranquille.

Les œufs, quant à eux, peuvent éclore en plein de choses ; ça peut aller d’une simple vague d’énergie qui donne un sentiment ou une impression différente à une nouvelle personnalité, un monstre, une créature aidante, une arme ou un objet ou même une forme de réalité alternative! Les œufs sont extrêmement imprévisibles, mais par chance, leur éclosion est prévisible parce qu’on peut leur associer des craquements et un visuel d’œuf qui va bientôt briser quand on voit les auras.

PNEUMATA NUPTIALE

Voici un visuel du fonctionnement des alliances :



Un « mariage » de pneumata est donc une association aux risques pour les deux personnes : ensembles, elles doivent se

protéger mutuellement, chacune ayant l’anneau d’aura à une main assume un des deux rôles, prenant les dégâts de l’autre allié. Or, leurs pouvoirs en deviennent plus forts. Si l’une des deux « personnes alliées » meurt, alors l’autre meurt aussi…!